

## MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MASA PANDEMI DENGAN KARTU KWARTET

SUMARTONO

SMK Negeri 4 Bondowoso

[sumar72tono@gmail.com](mailto:sumar72tono@gmail.com)

### ABSTRAK

Kita ketahui bersama bahwasannya Covid-19 telah memporak-porandakan segala aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Hal tersebut menimbulkan masalah dan hambatan bagi guru, peserta didik dan orang tua dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Transformasi dan akselerasi pembelajaran merupakan bagi lembaga pendidikan khususnya guru. Problematika tersebut memerlukan solusi dan pembenahan inovatif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang realita. Dengan inovasi yang kreatif secara terus menerus akan menemukan strategi media yang akan digunakan untuk mengantisipasi rasa jenuh dan malas dalam pembelajaran. Strategi penggunaan media salah satu penentu keberhasilan belajar siswa. Pembelajaran PAI masa pandemi Covid-19 materi membangun mahligai rumah tangga, guru bersyukur merasa sukses dan mampu melaksanakan amanah pengetahuan kepada siswa sesuai tujuan pembelajaran. Indikasi keberhasilan yaitu antusias, semangat dan senangnya siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi kejenuhan yaitu main kartu kwartet yang merupakan kesenangan anak seusia SMA/SMK. Penelitian ini merupakan solusi inovatif sehingga menjadi Best Practice dalam pembelajaran PAI XII KP 1. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran dalam mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kwartet memberi motivasi, semangat dan penuh kegembiraan mengatasi rasa jenuh siswa dalam menerima pelajaran. Secara otomatis ada peningkatan pengetahuan siswa dalam materi membangun mahligai rumah tangga. Peningkatan pretest 65 menjadi 82 setelah postes merupakan keberhasilan yang sangat signifikan yaitu 26 %.

**Kata Kunci:** Jenuh, Media Pembelajaran, Kartu Kwartet

### ABSTRACT

Everyone knows that covid-19 pandemic has ruined barely all aspect human life, including education. It caused problems and barrier for teacher, students and parents in upholding teaching and learning process. Transformation and accelaration of learning become challenges for educational institution, especially teacher. This problem needs solution and innovative adjustment in the realization of Islamic Education learning process. By the implementation of continuing creative innovation learning media strategy will be found to accommodate boredom and laziness which may pop up during the learning process. The use of media is one of yhe key determining students learning process. During is pandemic covid-19 in the teaching of islamic subject, by chapter of estabblishing household, the teacher is grateful feeling that he succeeded and was able to fulfill the mandate transferring knowledge to students in accordance to the purpose of learning. The indicators are students enthusiast, spirit and enjoyment during the learning pprocess. The learning media used to anticipate the the boredom is kwartet card which high school students are keen on. This research is an innovative solution so that it becomes Best Practice in the teaching and learning process of islamic studies in class XII KP 1 (Twelve Nursing One). The purpose of this reseach is to figure out the effeckveness of learning media in dealing with students's boredom while learning. The result of the research shows that the use of learning media of kwartet card motivates, boosts their spirit and shares them pleasure in response to the learning boredom. Automatically students embrace knowledge enhancement in the chapter of establishing

household. Students score improvement from 65 in the pretest up to 82 in the post test is a significant success, which is about 26%.

**Keywords:** boredom, The learning media, Kwartet Card

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilaksanakan oleh masyarakat baik secara individu maupun kelompok, oleh lembaga pemerintah maupun swasta untuk mempersiapkan masa depan yang lebih baik. Hal ini untuk melaksanakan ajaran agama yaitu menuntut ilmu menjadikan suatu kewajiban bagi umat manusia. Pendidikan modal utama untuk mengembangkan menjadi manusia yang berpengetahuan, bersikap, berketerampilan, berakhlak sebagai bekal hidup di masyarakat, bangsa, negara dan agama.

Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mewujudkan pendidikan tersebut maka kita melaksanakan aktivitas belajar, yaitu kegiatan individu yang membawa perubahan kearah lebih baik.

Siswa melakukan pembelajaran online dimasa pandemi yang sampai saat ini masih mewabah. Salah satu pembelajaran daring yaitu WhatsApp, zoom, classroom, video, internet, youtube dan lain sebagainya. Haryono, (2003) menyebutkan bahwa, kegiatan pembelajaran online dilakukan untuk mengganti kegiatan pembelajaran secara langsung secara tatap muka. Di samping beberapa kelebihanannya, kelemahan pembelajaran online diantaranya jaringan internet membutuhkan infrastruktur yang memadai, banyak biaya, tidak stabilnya sinyal, kurang komunikasinya guru dengan siswa, keakraban sulit terbentuk, keberhasilan belajar kurang terpantau.

Akibat pandemi COVID-19, seluruh kegiatan belajar mengajar masih harus dilakukan secara online/daring. Kegiatan pembelajaran daring di masa pandemi telah dilakukan dari rumah sudah lebih dari satu tahun lamanya. Dalam proses pelaksanaannya berbagai kendala dihadapi salah satunya adalah kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring. Kejenuhan belajar yang dialami oleh siswa berpengaruh pada kelancaran proses belajar mengajar daring selama masa pandemi. Oleh karena itu guru dituntut untuk memberikan strategi untuk mengurangi tingkat kejenuhan belajar siswa selama masa pandemi. Banyak siswa telah mengeluhkan kejenuhan belajar. Begitu pula dengan guru yang turut mengalami kejenuhan dalam mengajar.

Siswa mengalami bosan dan jenuh karena kegiatan belajar mengajar menjadi terbatas dan kurangnya interaksi dengan teman-teman sekelasnya. Cara mengatasi kejenuhan dalam belajar siswa menjadi tantangan yang harus ditaklukkan oleh guru. Di sisi lain, guru juga mengalami rasa bosan saat mengajar. Hanya duduk di depan laptop atau komputer seharian, menjadi salah satu alasan munculnya rasa jenuh bagi guru. SMKN 4 Bondowoso sesuai dengan levelnya mengadakan pembelajaran terbatas yakni masuk sekolah 80%.

Menggunakan strategi pembelajaran aktif adalah realita bahwa peserta didik mempunyai cara belajar yang berbeda beda. Ada peserta didik yang lebih senang membaca, diskusi, dan praktik langsung. Hal ini terkenal dengan istilah gaya belajar atau *learning style*. Sebagai upaya membantu peserta didik dengan maksimal dalam belajar, maka kesenangan dalam belajar sebisa mungkin diperhatikan. Strategi pembelajaran dipakai supaya tidak membosankan. Strategi dengan kwartet card merupakan kegiatan kolaboratif yang digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta tentang obyek atau meriew informasi. Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat membantu mendinamiskan kelas yang jenuh atau bosan.

Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada penggunaan sumber pembelajaran atau media yang dipilih. Jika sumber sumber pembelajaran dipilih dan disiapkan dengan hati

hati, maka dapat memenuhi tujuan memenuhi tujuan pembelajaran antara lain memotivasi siswa dengan cara menarik dan menstimulasi perhatian pada materi pembelajaran, melibatkan siswa, menjelaskan dan menggambarkan isi materi pelajaran dan keterampilan kinerja. (Trianto, 2015)

(Asnawir, 2002) menyebutkan keuntungan dari media pembelajaran antara lain: 1) gairah belajar meningkat; 2) siswa berkembang menurut minat dan kecepatannya; 3) interaksi langsung dengan lingkungan; 4) memberikan perangsang dan mempersamakan pengalaman; dan 5) menimbulkan persepsi akan sebuah konsep yang sama; 6) memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit; 7) Membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar; 8). Membangkitkan keinginan dan minat baru.

Kartu kwartet sebagai kertas tebal berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan, hampir sama seperti karcis, terdapat gambar atau materi yang berkaitan dengan pembelajaran. (Agustina, 2011) menyebutkan bahwa kartu kwartet adalah sejenis permainan kartu bergambar dengan judul gambar ditulis pada bagian atas kartu dan tulisannya diperbesar/dipertebal.

Kelebihan menggunakan media pembelajaran kartu kwartet diantaranya: a) sesuai dengan karakteristik siswa senang bermain; b) memadukan antara media gambar dan permainan; c) meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap materi pembelajaran; d) memudahkan siswa dalam memahami materi.

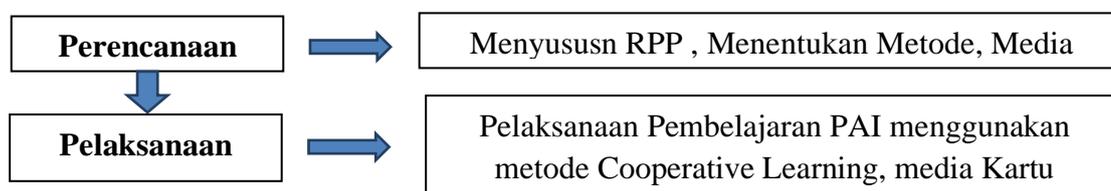
Penelitian sejenis yang dilakukan oleh Ayu Fauziyah dengan judul pengembangan media permainan sains quartet untuk meningkatkan hasil belajar menyimpulkan bahwa penggunaan permainan quartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian dengan media kartu kwartet ini **bertujuan** untuk mengetahui apakah media tersebut dapat mengatasi rasa jenuh dan bosan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan media kartu kwartet merupakan salah satu solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam kegiatan belajar mengajar masa pandemi dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik . Dengan demikian penggunaan media kartu kwartet dapat meningkatkan motivasi, semangat mengikuti pembelajaran dengan senang dan menarik, sehingga tidak membosankan dan monoton dalam proses meningkatkan keaktifan siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang di desain berbentuk karya tulis *Best Practice* yang secara umum bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas khususnya masa pandemi. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Bondowoso, Kabupaten Bondowoso, Jawa Timur pada tahun pelajaran 2021-2022 tepatnya pada bulan Januari 2022 dengan waktu delapan jam pelajaran atau 3 pertemuan yaitu pada tanggal 14,21, dan 28 Januari 2022. Penelitian dilaksanakan di kelas XII KP 1 (Asisten Keperawatan) Tahun Pelajaran 2021/2022, jumlah peserta didik adalah 31 anak yaitu laki-laki 5 anak dan perempuan 26 anak. Sedangkan objek penelitian keberhasilan media Kartu Kwartet (*Kwartet Card*) yang dipergunakan untuk pembelajaran materi membangun mahligai rumah tangga (pernikahan).

Prosedur penelitian ini dilaksanakan oleh guru dan pengamat kolaboratif dengan melakukan proses tahap demi tahap yaitu: a. persiapan dalam pembelajaran dengan menyusun RPP b. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif learning melalui media kartu kwartet; c. Penilaian dari guru dan pengamat kolaboratif; d. Refleksi. Hal ini dapat dilihat dengan gambar berikut dalam 1 siklus:





Teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah observasi, questioner, ulangan, lembar pengamatan dan refleksi. Observasi awal akan dilakukan oleh peneliti dan pengamat melalui pra siklus, kemudian pengamat dan kolaboratif diberi instrumen mengenai kualitas pelaksanaan aktivitas pembelajaran di masing-masing siklus. Setelah disampaikan materi pembelajaran di masing-masing siklus, kemudian siswa diberikan Test untuk Siklus I, Siklus II. Hasil yang didapat di masing-masing siklus, akan dilakukan refleksi oleh peneliti. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan media kartu kwartet. Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam suatu kegiatan penelitian dengan mencermati proses kegiatan belajar yang diberikan tindakan secara sengaja dan dimunculkan dalam sebuah kelas, dengan tujuan memecahkan masalah.

Data yang direkam selama kegiatan belajar mengajar (KBM) bagaimana peran media pembelajaran pada materi Membangun Mahligai Rumah Tangga (pernikahan) peserta didik kelas XII KP 1 menjadikan proses belajar menjadi lebih baik. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan metode analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif karena yang diteliti adalah proses pembelajaran. Metode analisis kuantitatif dengan membandingkan hasil sebelum tindakan dan setelah tindakan.

Penelitian ini dikatakan berhasil jika peserta didik merasa senang, antusias, semangat dalam proses pembelajaran dengan memperoleh nilai yang signifikan dengan indikator sebagai berikut :

1. Peserta didik merasa senang dalam pembelajaran PAI membangun mahligai rumah tangga (pernikahan).
2. Peningkatan aspek pengetahuan peserta didik.

Peserta didik tuntas mengikuti pembelajaran sesuai Standar Kemampuan Minimal (SKM) mencapai 85%. prosedur pelaksanaannya mengikuti prinsip dasar penelitian tindakan yang umum.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil dan pembahasan dalam hal ini akan disampaikan hasil yang diperoleh mulai dari situasi awal pembelajaran, perencanaan hingga diskusi, baik pada siklus I maupun siklus II sampai pada kesimpulan. Situasi awal atau pra siklus perlu saya sampaikan bahwa siswa ketika proses pembelajaran. Pelaksanaan siklus pertama dilakukan dengan 2 kali pertemuan, setiap pertemuan dilaksanakan selama 2x30 menit karena masih kondisi Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), sehingga pertemuan kegiatan mengajar juga terbatas. Kegiatan Mengajar diikuti oleh 32 siswa, baik siklus pertama maupun kedua. Materi pelajaran Bab VI Menggapai Mahligai Ryumah Tangga, kompetensi dasar menganalisis dan mengevaluasi ketentuan pernikahan Islam.

## Siklus 1

### Perencanaan Siklus 1

Sesuai dengan kondisi awal, siswa merasa jenuh dan bosan dalam KBM karena banyak faktor, rencana tindakan perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Persiapan instrument, sarana dan semua yang diperlukan dalam penelitian tindakan. Perubahan yang diharapkan yaitu adanya perubahan motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sekaligus akan berpengaruh dalam aspek pengetahuan.

### Pertemuan pertama Siklus 1

Sesuai dengan perencanaan dan langkah dalam persiapan pembelajaran, peneliti melakukan pembelajaran dengan model kooperatif learning. Kegiatan diawali dengan salam pembuka, doa bersama, mengabsen siswa. Kemudian menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran secara rinci supaya dapat dipahami oleh siswa. Apersepsi menanyakan kepada siswa tentang pengetahuan seputar materi, kemudian memberi motivasi dengan menyampaikan konsep Membangun Mahligai Rumah Tangga.

Pada kegiatan inti guru mengajak siswa untuk menganalisa ketentuan (rukun) pernikahan dalam Islam dengan cara diskusi kelompok. Pada kegiatan akhir, guru mengadakan tanya jawab untuk mengetahui hasil pengetahuan yang diperoleh. Selama kegiatan pembelajaran guru (peneliti) dan kolaboran melakukan pengamatan berupa lembar observasi. Hasil temuan pada siklus ini, peneliti jadikan patokan untuk pelaksanaan pada pertemuan berikutnya.

### Pertemuan Kedua Siklus 1

Pertemuan sebelumnya belum ada hasil yang signifikan. Pertemuan kedua pada siklus pertama menyiapkan Rencana Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah direncanakan. Kegiatan awal sesuai dengan perencanaan dan langkah dalam persiapan pembelajaran, peneliti melakukan pembelajaran dengan model kooperatif learning. Kegiatan diawali dengan salam pembuka, doa bersama, mengabsen siswa. Kemudian menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran secara rinci supaya dapat dipahami oleh siswa. Apersepsi menanyakan kepada siswa tentang pengetahuannya seputar materi, kemudian memberi motivasi dengan menyampaikan konsep Membangun Mahligai Rumah Tangga.

Pada kegiatan inti pertemuan kedua siklus 1 guru tetap mengajak siswa untuk menganalisa ketentuan pernikahan dalam Islam dengan cara diskusi kelompok seperti pada pertemuan sebelumnya, mengadakan tanya jawab dan mengisi lembar observasi sebagai acuan pelaksanaan pada pertemuan berikutnya.

**Tabel 1. Hasil Pengamatan Siklus 1**

No	Indikator	Hasil Pengamatan	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Rasa ingin tahu	6	16
2	Siswa bertanya	7	20
3	Siswa menjawab	8	16
4	Siswa mencari referensi	8	14
5	Kerja sama	9	16
6	Konsentrasi	3	9
7	Hasil test (rata-rata)	65	77

## Refleksi

Hasil pelaksanaan pertemuan pertama dan kedua pada siklus I dapat dihasilkan diskusi sebagaiberikut:

1. Motivasi siswa pada pertemuan pertama sangat kurang, hal ini dilihat dari hasil selama observasi, siswa banyak yang konsentrasi (3 siswa) ini berarti bahwa KBM kurang

- menyenangkan atau kurang menarik, padahal materinya sangat baik untuk kalangan remaja.
2. Hasil pemahaman berupa pengetahuan masih belum memuaskan, hal ini dianalisa karena rasa kurang tahu, ingin bertanya, usaha membaca atau mencari referensi, sangat rendah sehingga pengetahuannya juga rendah.
  3. Media pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal oleh peserta didik.
  4. Menganalisa dari hasil pertama yang kurang signifikan dan tidak memenuhi indikator capaian, maka perlu dilanjutkan untuk kegiatan Siklus 2.

## Siklus 2

Setelah dilakukan perencanaan, kemudian dilaksanakan tindakan siklus 2 pertemuan pertama. Guru melakukan perbaikan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang rinci tentang aturan permainan kartu kwartet sebagai berikut :

1. Secara klasikal guru menyampaikan tujuan dan target pembelajaran.
2. Guru menyampaikan evaluasi kegiatan sebelumnya.
3. Dengan berkelompok (4 siswa) siswa bermain game dengan kartu kwartet.
4. Akhir pembelajaran diadakan post test.
5. Penelitian menyiapkan lembar kerja observasi untuk mengamati aktivitas pembelajaran siswa.

Hasil pengamatan siklus II pertemuan pertama sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Pengamatan Siklus 2**

No	Indikator	Hasil Pengamatan	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Rasa ingin tahu	26	-
2	Siswa bertanya	29	-
3	Siswa menjawab	27	-
4	Siswa mencari referensi	20	-
5	Kerja sama	25	-
6	Konsentrasi	20	-
7	Hasil test (rata-rata)	86	-

## Refleksi dan Diskusi

Pelaksanaan pembelajaran siklus kedua pertemuan pertama dapat dihasilkan refleksi sebagai berikut;

1. Motivasi siswa, ada ketertarikan dan senang dalam bermain kartu kwartet.
2. Pemanfaatan alat peraga, penggunaan media pembelajaran berupa kartu kwartet sangat memadai dan siswa familiar dalam menggunakannya.
3. Keaktifan siswa dalam KBM, satu kelompok terdiri dari 4 orang diharuskan untuk komunikatif dan bisa menjawab pertanyaan atau statment yang ada di kartu tersebut, dan berlomba lomba untuk mendapatkan point/nilai dari jawabannya.
4. Penggunaan media pembelajaran kartu kwartet dapat membuat siswa lebih aktif dan senang. Masing masing siswa berkompetisi untuk bisa menjawab dan berusaha mengumpulkan point sebanyak-banyaknya.
5. Secara umum pelaksanaan siklus 2 pertemuan pertama berjalan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari indikator hasil tabel pengamatan diatas baik dari sikap maupun dari pengetahuan.

## Pembahasan

Dari data tabel siklus 1 dan siklus 2 diatas, dalam penelitian kelas XII KP 1 SMK Negeri 4 Bondowoso dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan media

pembelajaran kartu kwartet dapat mengatasi kejenuhan dan meningkatkan pengetahuan siswa tentang materi membangun mahligai rumah tangga.

Dari tahap perencanaan, guru melakukan pengkajian terhadap SK dan KD serta tujuan yang ada dalam RPP, mempersiapkan lembar LKPD dan lembar evaluasi serta membuat media pembelajaran berupa kartu kwartet dengan seri pernikahan.

### **Siklus 1**

Berdasarkan tabel pada siklus 1 dari pertemuan 1 dan pertemuan kedua, perubahan sikap dan pengetahuan siswa masih dibawah indikator keberhasilan. Siswa yang mempunyai rasa ingin tahu masih sangat rendah hal ini lihat pertemuan pertama 19% pada pertemuan kedua 50%, berarti rasa ingin tahu dan menguasai materi sangat minim. Siswa ingin bertanya mengalami kenaikan dari 22% menjadi 63%, menjawab pertanyaan yang ada di kartu dengan jawaban benar 25% naik menjadi 50%. Berusaha mencari referensi untuk materi yang belum diketahui atau dipahami 25% menjadi 44%. Siswa yang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran 3% menjadi 28%. Hasil pengetahuan dengan pretest nilai rata-rata 65 menjadi 77 pada pertemuan kedua.

Hasil pengamatan tindakan siklus 1 yaitu:

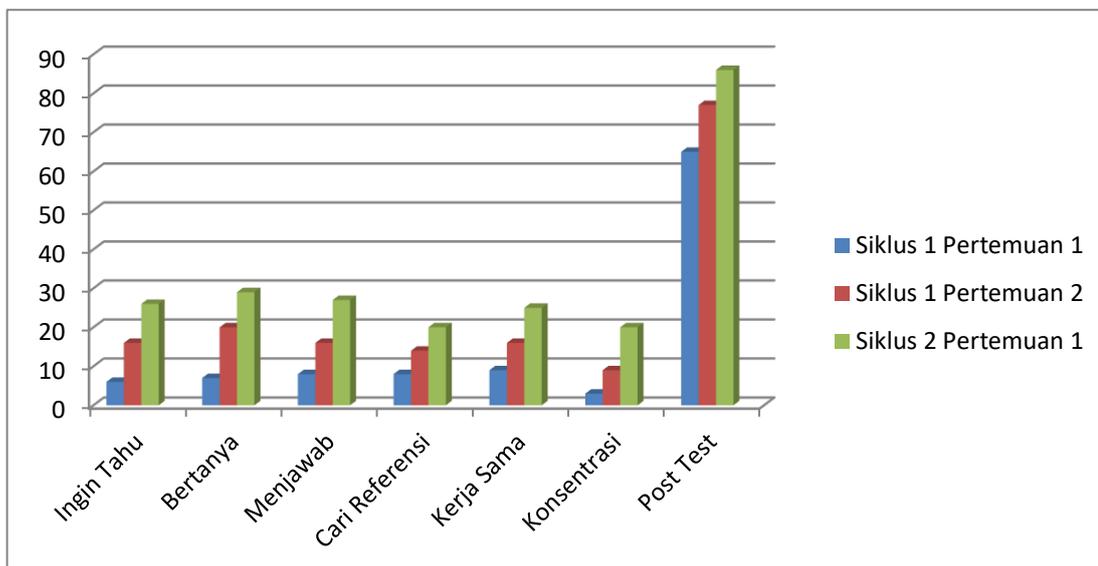
1. Rasa ingin tahu, keinginan bertanya, kemampuan menjawab, usaha mencari referensi, dan kemauan untuk berkerja sama dari siswa belum memenuhi indikator keberhasilan.
2. Kemampuan pengetahuan meningkat dari 12% dari pertemuan pertama, namun masih dibawah indikator kriteria keberhasilan.
3. Suasana pembelajaran mengalami perubahan, sebagian siswa merasa senang dengan permainan kartu.
4. Dari hasil tersebut diatas, maka guru bersama kolaborasi memutuskan untuk dilanjutkan kepada siklus 2.

### **Siklus 2**

Berdasarkan tabel pada siklus 2 dari pertemuan , perubahan sikap dan pengetahuan siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Siswa yang mempunyai rasa ingin tahu meningkat 31% dari siklus 1 pertemuan kedua 50% menjadi 81%, berarti rasa ingin tahu dan menguasai materi sangat baik. Siswa ingin bertanya mengalami kenaikan dari 63% menjadi 91%, menjawab pertanyaan yang ada di kartu dengan jawaban benar 50% naik menjadi 84%. Berusaha mencari referensi untuk materi yang belum diketahui atau dipahami 44% menjadi 63%. Siswa yang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran 28% menjadi 63%. Hasil pengetahuan dengan pretest nilai rata-rata 77 menjadi 86 pada pertemuan kedua.

Hasil pengamatan dan diskusi tindakan siklus 2 yaitu:

1. Rasa ingin tahu, keinginan bertanya, kemampuan menjawab, usaha mencari referensi, dan kemauan untuk berkerja sama dari siswa mengalami peningkatan yang signifikan dan memenuhi indikator keberhasilan.
2. Kemampuan pengetahuan meningkat dari rata rata 77 pada siklus 1 menjadi 86, berarti kriteria indikator keberhasilan tercapai
3. Suasana pembelajaran sangat riang dan semangat, siswa merasa senang dengan permainan kartu.
4. Dari hasil analisa siklus 2 pertemuan pertama diatas, karena kegiatan pembelajaran sesuai dengan instrumen sudah terpenuhi, maka tidak perlu dilanjutkan pertemuan kedua.



**Gambar 1. Hasil siklus 1 dan 2**

Dalam penelitian ini, indikator keberhasilan telah tercapai, penggunaan media kartu kwartet dapat mengatasi kejenuhan belajar Pendidikan Agama Islam masa pandemi telah berhasil.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dan diskusi dari refleksi siklus 1 dan siklus 2, penggunaan media pembelajaran berupa kartu kwartet dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan dalam proses pembelajaran di kelas. Kartu kwartet mudah dirancang dan di desain oleh guru. Apabila guru memanfaatkan tersebut mempunyai makna ganda yaitu pembelajaran yang kooperatif penuh hiburan dan sebagai karya inovatif. Karena guru harus tetap belajar, inspiratif walaupun sudah mengajar. Pembelajaran yang menyenangkan (kartu kwartet) memberikan stimulus dan dampak positif pengetahuan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Rahman, Iim Halimah. (2018). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta : Erlangga
- Asri Budiningsih, (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, Sekar Ayu Aryani, (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani
- Idri Shaffat. (2009). *Optimized Learning Strategy*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Mel L. Silberman. (1996). *Active Learning (Sarjuli, Adzfar Ammar)*. Yogyakarta, Pustaka Insan Madani
- Saifuddin Azwar. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Sumadi Suryabrata. (2016). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rajagrafindo Persana
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Trianto Ibnu Badar. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta:Prenada media Group.